SNSP-AZ-NOE

SUNSOFT®

SUPER AIR DIVER™

SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

SUNSOFT®
250 Asahi, Kochino-cho, Konan City,
Aichi Pref., 483 JAPAN

LICENSED BY
Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Qualitäts-Siegel ™

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

Ausschließlicher Vertrieb in Deutschland durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH.
Postfach 30 36 69, 20312 Hamburg

Inhalt

Vorabend des Angriffs 2-3
Die Kontrollen 4-7
Die Instrumentenkonsole 8-9
Beginnen, Fortsetzen und Beenden des Spiels 10-11
Grundlegende Luftkampftechniken 12-13
Kämpfer und Angriffsflugzeuge 16-19
Waffenarsenal 20-21
Garantie 22

20XX. Vorabend des Angriffs

In den 1990ziger Jahren gerat die Weltwirtschaft in eine starke Flaute und hat so die industrialisierten Nationen dazu gezwungen, ihren Militarhaushalt drastisch zu kurzen Die Sowjetunion ist auseinandergebrochen, aber dennoch führen die Menschen der Welt fortwahrend Krieg. Die Militärindustrie hat ihre Waffen und Raketen uber den schwarzen Markt in die umkampften Zonen der Welt umgelenkt. Große Mengen der leistungsfahigsten und modernsten Waffen, wie sie auch wahrend der Golf-Krise zum Einsatz kamen, haben ihren Weg in die Hande der Menschen gefunden.

Wahrend sich die Welt auf das 21. Jahrhundert zubewegte stand sie gleichzeitig am Rande eines 3. Weltkrieges Dann. ganz plötzlich, dringen unbekannte Kampfflugzeuge in neutralen Luftraum ein. Auf dem Radar wird eine unbestimmte Zahl feindlicher Flugzeuge angezeigt Der Super-Sturzflieger wird zum Einsatz gerufen.

Dein Einsatz: Du mußt alle auf Deinem Radar angezeigten feindlichen Flugzeuge zerstoren. Dann mußt Du noch die Identitat des feindlichen Landes herausfinden, um so zu verhindern daß sich das Feuer des Krieges weiter ausbreitet und zum Ausbruch eines dritten Weltkrieges fuhrt Viel Gluck

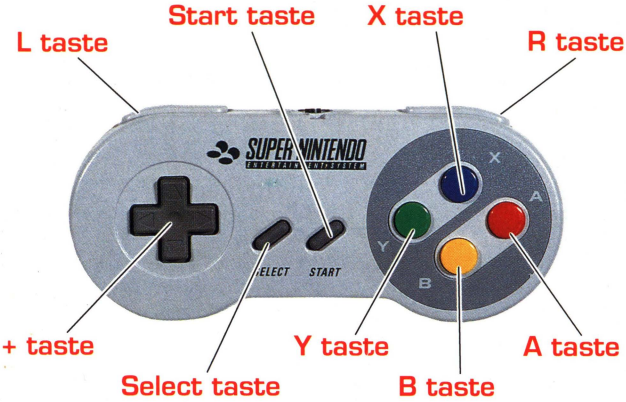
Geheimkode D-2940 **STRENG GEHEIM**

Von den versammelten Besatzungsführern an den Kommandanten des Schwadrons:
Wir befinden uns in der letzten Entwicklungsphase des streng geheimen Kode XF-119 Sturzfliegers. Wir haben uns dazu entschlossen, den Sturzflieger Nr. 1 demjenigen zur Verfügung zu stellen, der sich in der bevorstehenden Luftschlacht als der beste Pilot erweist.

Die Kontrollen

Dies ist ein Spiel für einen Spieler. Verbinde die Kontrolleinheit mit dem Kontrollanschluß 1. Den einzelnen Kontrolltasten werden beim Einschalten des Stromes zunächst die folgenden Funktionen zugewiesen:

START-Taste:	Beginnt das Spiel vom Titelbildschirm an. Überspringt den AUFTRAGSBEFEHL. Macht eine Pause beim Spiel.
A-Taste:	Schießt A Raketen ab.
B-Taste:	Schießt B Raketen ab.
Y-Taste:	Feuert die Vulcan Kanone ab. (Dem Tornado nicht verfügbar)
X-Taste:	Schießt Salven.



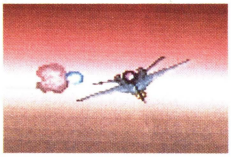
R-Taste: Anhaltender Druck auf die Taste beschleunigt. Leicht drücken und sofort wieder loslassen, um während der Luftkämpfe den Nachbrenner für plötzliche Beschleunigungen zu aktivieren.

L-Taste: Leicht drücken und sofort wieder loslassen, um während der Luftkämpfe die Luftbremse für plötzliche Abbremsungen zu aktivieren.

+-Taste: Bestimmt die Ausrichtung der Flugzeugspitze.

Luftkampf

- **Loopings**
  Steil aufsteigen und nach hinten überkippen, um so hinter ein feindliches Flugzeug zu kommen. Zünde den Nachbrenner, während Du dabei den UNTEN-Pfeil der +– Taste drückst.



- **Rollen**
  Dreht plötzlich von einem Feindflugzeug an der Seite ab und geht zum Angriff über. Zünde den Nachbrenner, während Du dabei den RECHTS-Pfeil der +-Taste drückst.

Bodenangriff

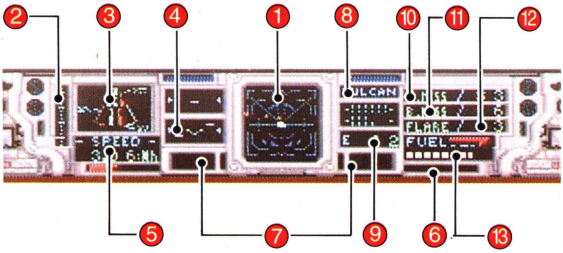
- **Plötzlicher Aufstieg**
  Plötzlicher Aufstieg, um einen Absturz zu vermeiden.
  Schnell R drücken, und dabei den RECHTS-Pfeil der +–Taste drücken.

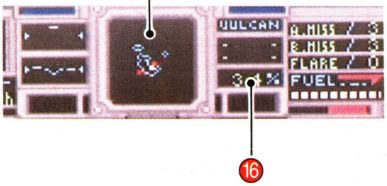
* Wenn Du von einem feindlichen Flugzeug getroffen wirst, setzt das Feuer Dein Flugzeug vorübergehend außer Gefecht. Wenn Du in der Nähe des Bodens getroffen wirst, erhöht dies auch die Absturzgefahr.
* Gebrauch der Vulcan Kanone und der Nachbrenner erhöht Deinen Treibstoffverbrauch.

Du kannst die Funktion der einzelnen Tasten ändern, indem Du OPTION auf dem Titelbildschirm wählst. Du kannst auch die ursprüngliche Zahl der Kreditpunkte verändern.

Die Instrumentenkonsole

Die Zahl der feindlichen Flugzeuge und Raketen wird auf Deinem Radarbildschirm angezeigt. Eine effektive Angriffsstellung ist der Schlüssel zu einer erfolgreichen Strategie.



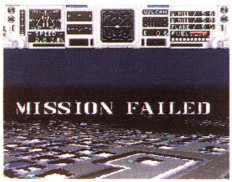


1. **Radar:** Zeigt die Position der feindlichen Flugzeuge und Raketen an. Die Position Deines eigenen Flugzeugs ist das weiße Dreieck in der Mitte.
2. **Höhenmesser:** Zeigt die Flughöhe an.
3. **Statusanzeige:** Zeigt die Zahl der eingesteckten Treffer an. Beschädigte Bereiche blitzen in Rot. Vier oder mehr Treffer und Dein Flugzeug explodiert.
4. **BB:** Zeigt den Neigungswinkel Deines Flugzeugs an.
5. **Fluggeschwindigkeitsmesser:** Zeigt Deine gegenwärtige Fluggeschwindigkeit an.
6. **BB:** Gibt die Leistungsabgabe der Maschine an.
7. **Zielsuchalarm:** Blitzt und ertönt um anzuzeigen, daß eine feindliche Rakete Dein Flugzeug erfaßt hat.
8. **Vulcan Kanonenanzeige:** Zeigt die Zahl der noch verbleibenden Vulcan Munition an.
9. **Feindtreffer:** Die Zahl getroffener feindlicher Flugzeuge.
10. **A Raketenanzeige:** Zeigt die Zahl der verbleibenden A Raketen an.
11. **B Raketenanzeige:** Zeigt die Zahl der verbleibenden B Raketen an.
12. **Leuchtkugelanzeige:** Zeigt die Zahl der verbleibenden Leuchtkugeln an.
13. **Benzinuhr:** Zeigt den verbleibenden Treibstoff an.
14. **Zielsucheinstellung:** Stellt sich automatisch auf feindliche Flugzeuge ein und schießt Raketen ab.
15. **Bodenradar:** Radar für Bodenangriffe. Zeigt die Topographie und Stellungen der Ziele (rot) und Flugzeuge (weiß).
16. **Zerstörungsanzeige:** Zeigt den Prozentsatz der zerstörten Ziele an (ist 100% wenn keines der feindlichen Flugzeuge beschädigt ist.)
17. **Digitaler Höhenmesser:** Digitale Höhenanzeige. Blitzt und ertönt wenn das Flugzeug zu nahe am Boden ist.

Beginnen, Fortsetzen und Beenden des Spiels

- **Spielbeginn**

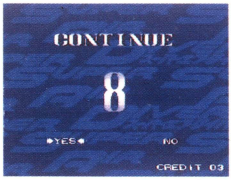
  Drücke die START-Taste wenn der Titelbildschirm erscheint, und die erste Mission beginnt. Luft-Boden Angriffe unterscheiden sich je nach Mission. Suche Dir je nach Deiner Missionsstrategie eines von zwei Kampfflugzeugen aus. Genauso wählst Du Dir auch innerhalb der Gewichtsgrenzen Deine Waffen aus und stellst sie ein.



- **Spiel zu Ende**

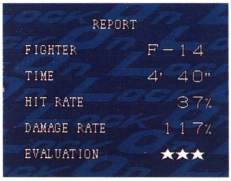
  Dein Flugzeug explodiert, wenn Du an vier oder mehr Stellen durch feindliches Feuer beschädigt bist, oder von einer feindlichen Luft-Luft Rakete getroffen wirst. Du verlierst ebenfalls Dein Flugzeug, wenn Dir während einer Mission der Treibstoff ausgeht. Das gilt auch für den Fall, daß Du alle Deine Waffen verbraucht hast. Schließlich verlierst Du Dein Flugzeug auch, wenn im Rahmen der Mission 2, 4 oder 6 die Geschwindigkeit während eines Bodenangriffs auf 0 fällt.

Das Spiel ist zu Ende, wenn Du alle Flugzeuge verloren hast.



- **Fortsetzen**

  Wenn Du alle Flugzeuge verloren hast, erscheint der (Continue) Fortsetzen-Bildschirm. Wenn Du noch weiterspielen willst, wähle innerhalb von 10 Sekunden "YES" ("JA"). Die Häufigkeit der Spielfortsetzungen ist begrenzt.



- **Kampfergebnisbildschirm**

  Jedes Mal wenn Du eine Mission erfolgreich abschließt, erscheint dieser Bildschirm.

  -Zeit: Zeigt die Zeit an, die Du für diese Mission benötigt hast.

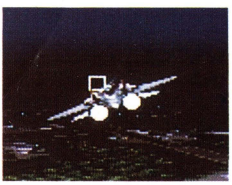
  -Treffer: Zeigt den Prozentsatz der abgefeuerten Raketen, die feindliche Flugzeuge getroffen haben.

  -Beschädigungen: Zeigt den Prozentsatz der Beschädigungen an (1 Flugzeug = 100%).

  -Rangordnung: Zeigt den Missionserfolg an, wobei 5 Sterne der beste Erfolg sind.

Grundlegende Luftkampftechniken

Hier sind einige grundlegende Luftkampftechniken, die Du bei Deinen Luftangriffen anwenden kannst. Wie gut Du diese Techniken beherrscht, bestimmt, ob Du den Feind schlägst oder selbst zerstört wirst.

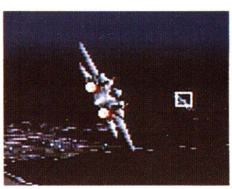


- **Nachbrenner**

  Nachbrenner können Deine Geschwindigkeit plötzlich erhöhen. Merke Dir aber, daß sie auch viel Treibstoff verbrauchen.

  ❶ Gebrauche sie, um direkt bis ans Heck eines feindlichen Flugzeugs für einen Nahkampfeinsatz aufzurücken.

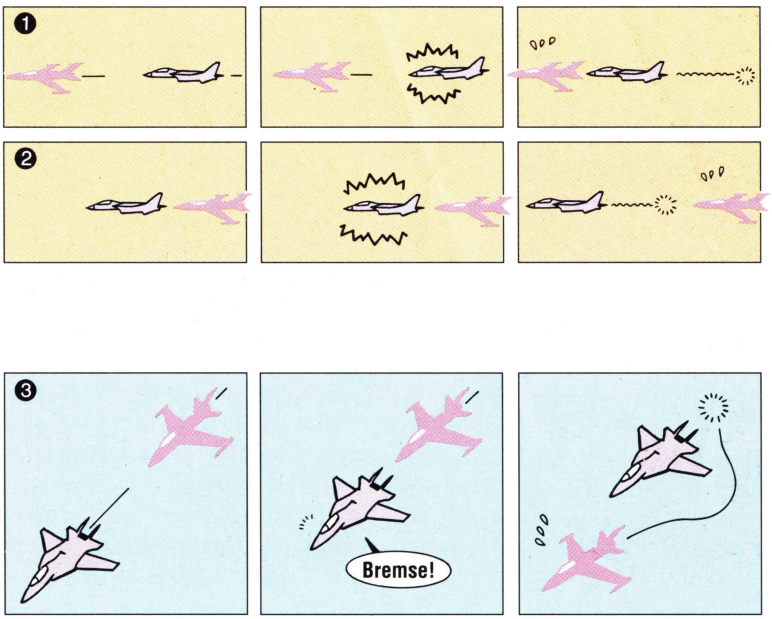
  ❷ Um Dich von einem Dir im Rücken sitzenden feindlichen Flugzeug abzusetzen.



- **Luftbremse**

  Die Luftbremse reduziert Deine Geschwindigkeit plötzlich.

  ❸ Damit kannst Du ein Dich verfolgendes Flugzeug über Dich hinüberfliegen lassen, um so in dessen Rücken zu gelangen.


1
2
3
Bremse!

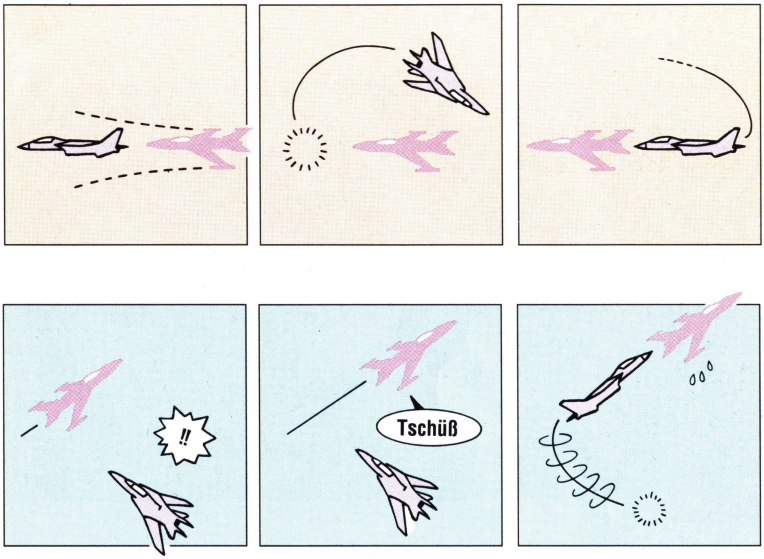
- **Rollen**

  Mit einer Rolle kannst Du plötzlich Deine Flugrichtung ändern.

  * Zum Gebrauch gegen feindliche Flugzeuge, die versuchen, Dich auszumanövrieren.

- **Looping**

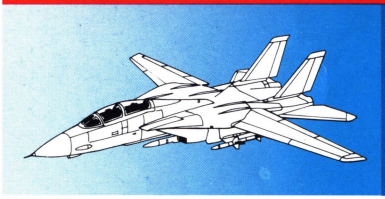
  Mit einem Looping kannst Du Dich mitten in der Luft überschlagen und so hinter einem Dich verfolgenden feindlichen Flugzeug landen.



*** Hinweise zum Vermeiden feindlicher Raketen.**
Natürlich kannst Du durch Rollen, Loopings und dergleichen vermeiden, von feindlichen Raketen getroffen zu werden. Wenn Du aber eine Leuchtkugel genau im richtigen Augenblick abfeuerst, kannst Du die heranfliegende Rakete auch dazu verleiten, eher die Leuchtkugel als Dich selbst zu verfolgen.

F14-D Super Tomcat (USA)

Bekannt für seine Geschwindigkeit, Feuerreichweite und großes Raketenarsenal. Kann bis zu 9800 kg an Waffen tragen.



DATEN:

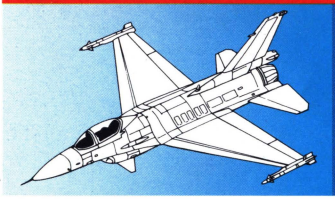
TRIEBWERK	F-110-6-400
LÄNGE	18,87 m
HÖHE	4,88 m
GEWICHT	27,87 t

Amerikanisches Trägerkampfflugzeug mit einstellbaren hinteren Tragflächen. Hauptaufgabe ist die Verteidigung des Mutterschiffes. Mit seinem APG-71 Radar sucht und verfolgt es bis 24 Hochgeschwindigkeitsziele, und das AIM-54C kann bis zu 6 Ziele gleichzeitig anpeilen und angreifen. Ausgestaltet mit dem neuesten Phoenix Luft-Luft Raketensystem. Die Form der hinteren Tragflächen macht es zu einem erstklassigen Kämpfer.

Diese Kampfflugzeuge sind ideal für Luftkämpfe. Suche Dir Dein Kampfflugzeug entsprechend seiner Geschwindigkeit und Manövrierfähigkkeit aus.

FS-X (F16SX-3) (JAPAN)

Bekannt für seine gute Manövrierfähigkeit und mit einer beeindruckenden Kampfleistung ausgestattet. Wird selten von Raketen getroffen. Kann bis zu 5500 kg an Waffen tragen.



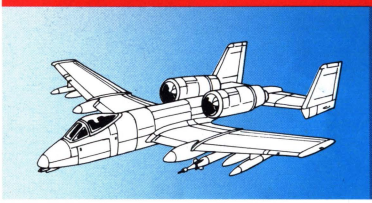
DATEN:

TRIEBWERK	F-200-PW-100A
LÄNGE	14,52 m
HÖHE	5,01 m
GEWICHT	16,05 t

Die Post F-11 Generation der unterstützenden Kampfflugzeuge der Verteidigungsstreitkräfte. Basierend auf der allgemeinen Dynamik der F-16 gemeinsam von Japan und Amerika entwickelt. Bietet eine Reihe von Radar und anderen elektronischen Geräten und ein verbessertes Triebwerk für "getarnte" Aufträge.

A-10A Thunderbolt II (USA)

Bekannt für seine exzellente Wendigkeit und die leistungsfähigen Gatlin Kanonen. Mit begrenzter Raketenladung. Kann bis zu 6800 kg an Waffen tragen.



DATEN:

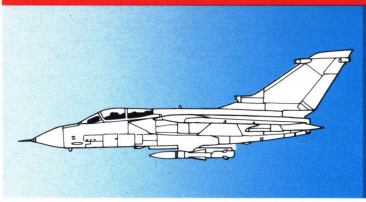
TRIEBWERK	TF34-6E-100
LÄNGE	16,26 m
HÖHE	4,47 m
GEWICHT	20,91 t

Auf den Erfahrungen der Luft-Luft Kampftechniken des Vietnamkrieges entwickelter, unterstützender Angriffstiefflieger. Für lange Einsätze geeignetes, großes Angriffsflugzeug. Hohe Manövrierfähigkeit bei geringer Flughöhe und lange Lebensdauer. Außerdem bekannt für seine Form und maximale Langsamfluggeschwindigkeit von 722 km/Std. Mit leistungsfähigen, in die Tragflächen eingebauten 30 mm Gatlin-Kanonen.

Diese werden für Bodenangriffe verwendet. Suche Dir Dein Kampfflugzeug entsprechend Deiner Ziele sowie der Waffen, Wendigkeit und Geschw indigkeit Deines Flugzeugs aus.

Tornado IDS (NATO)

Bekannt für seine hohe Geschwindigkeit, Angriffsmöglichkeiten im Tiefflug und schwere Raketenbewaffnung. Kann bis zu 9900 kg an Waffen tragen.



DATEN:

TRIEBWERK	RB199-34-R4
LÄNGE	18,06 m
HÖHE	5,73 m
GEWICHT	23,27 t

Großangelegtes Kampfflugzeug mit einstellbaren Tragflächen. Gemeinsam von England, dem ehemaligen West-Deutschland und Italien entwickelt. Bekannt für seine ausgezeichneten Angriffseigenschaften im Tiefflug bei hohen Geschwindigkeiten sowie seine höchst akkuraten Ziel- und Schußeigenschaften. Zeigt im Supertiefflug in einer Höhe von 60 m automatisch die Topographie an. Die einstellbaren Tragflächen geben ihm exzellente Hochflugleistungen und hohe STOL-Leistungen. Tornado ADV mit Alarmbereitschaftseigenschaften werden von der englischen RAF verwendet.

Waffenliste

Waffen für die F14-D und FS-X
Luft-Luft Kampf

- M61 Vulcan Kanone: Wird mit der Y-Taste abgefeuert.
  6-Zylinder, 20 mm Kanone für Kurzstrecken, Luft-Luft Kampf. Feuert 4 bis 6000 Schuß pro Minute. Die Munition ist begrenzt.

- A Rakete (AIM-9 Sidewinder): Wird mit der A-Taste abgefeuert.
  Infrarot, hitzesuchende Luft-Luft Rakete. Sucht die Infrarotstrahlung der Abgase von Strahltriebwerken. Besonders effektiv, wenn man hinter feindlichen Flugzeugen ist.

- B Rakete (AIM-9 Sparrow): Wird mit der B-Taste abgefeuert.
  Zielsuchrakete mit halbaktivem Radar. Erfaßt Deine Radarfrequenz und leitet damit die Raketen auf die feindlichen Flugzeuge. Effektiv im Mittelstreckenbereich.

- Leuchtkugeln: Werden mit der Y-Taste abgefeuert.
  Stört feindliche Lenkraketen. Abschuß im richtigen Moment führt dazu, daß feindliche Raketen anstatt Deines Flugzeugs die Leuchtkugeln suchen und zerstören.

Waffen für die A-10A und Tornado-IDS
Luft-Boden Angriff

- GAU-8/A Gatlin Kanone: Wird mit der Y-Taste abgefeuert.
  Wird nur im A-10A verwendet. 30 mm Kanone, die Panzerplatten durchschlagen kann. Munition begrenzt.

- A Rakete (BLU-27 Napalm): Wird mit der A-Taste abgefeuert.
  Verbrennt Ziele großflächig, ist aber gegen Ziele aus Metall nicht sehr wirksam.

- B Rakete (AGM-65 Maverick Luft-Boden Rakete): Wird mit der B-Taste abgefeuert.
  Leistungsstarke Luft-Boden Rakete mit außergewöhnlicher Treffgenauigkeit.

* Du kannst die geladene Menge der A und B Raketen entsprechend der Eigenschaften des Flugzeugs, das Du Dir gewählt hast, verändern. Wenn der Raketenwahlbildschirm angezeigt wird, drücke CHANGE und bestimme Deine Waffen innerhalb der erlaubten Grenzen.

Begrenzte Garantie von SUNSOFT R

SUNSOFT R garantiert dem Erstkäufer lediglich, daß das Game Pak, das zusammen mit dieser Bedienungsanleitung geliefert wird, und die darin programmierte Software entsprechend der Beschreibung in dieser Bedieningsanleitung abläuft, wenn Sie mit dem vorgeschriebenen Gerät betrieben wird, für 90 Tage nach dem Kaufdatum. Wenn sich innerhalb von 90 Tagen nach dem Kauf herausstellt, daß das Programm Fehler enthält, wird es kostenlos umgetauscht. Geben Sie das Game Pak lediglich an SUNSOFT R oder an den Fachhändler zusammen mit dem datierten Kaufbeleg zurück. Der Austausch des defekten Game Pak erfolgt für den Erstkäufer vollständig (mit Ausnahme der Kosten für die Rückgabe der Kassette) auf unsere Kosten.
DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN, OB MÜNDLICH ODER SCHRIFTLICH AUSDRÜCKLICH ODER STILLSCHWEIGEND. ALLE STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN, EINSCHLIESSLICH DER DER VERKAUFSFÄHIGKEIT UND DER EIGNUNG FÜR EINEN BESONDEREN ZWECK, FALLS ZUTREFFEND, SIND AUF DIE DAUER VON 90 TAGEN VOM DATUM DES KAUF DIESES PRODUKTS BESCHRÄNKT.
SUNSOFT ist nicht verantwortlich für zufällige Schäden und/oder Folgeschäden, die durch den Bruch einer ausdrücklichen oder stillschweigenden Garantie verursacht werden, einschließlich Schäden an Gegenständen, und bis zu den Grenzen, die das Gesetz zuläßt, Personenschäden, selbst wenn SUNSOFT auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen worden ist. In einigen Staaten ist der Ausschluß oder die Begrenzung von zufälligen Schäden oder Folgeschäden oder Begrenzungen der Dauer einer stillschweigenden Garantie nicht erlaubt, so daß in diesem Fall die Begrenzungen oder Ausschlüsse für Sie nicht zutreffen.
Diese Garantie soll nicht anwendbar sein, sofern diese Garantie durch ein Bundes-, Landes- oder örtliches Gesetz verboten ist, das nicht ausschließbar ist. Diese Garantie gibt Ihnen bestimmte Rechte, und Sie können außerdem andere Rechte haben, die von Staat zu Staat unterschiedlich sind.

Memo

Memo

Memo

SUNSOFT®

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City Aichi Pref., 483 JAPAN

©1993 Sun Electronics Corporation.
©1993 ASMIK

Distributed by Mitsi & Co.
Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Hamburg
Neur Jungfernstieg 18, 20312 Hamburg36.

PRINTED IN JAPAN